

# Dungeon Tactics 기획서

B877005 김완일

## ■ 게임 개요

1) 게임 이름 : Dungeon Tactics(던전 택틱스)

2) 게임 장르 : 오토 배틀러 전투 방식의 싱글 로그라이크 덱 빌딩 게임



그림1. (좌)Slay the spire (우)전략적 팀 전투 스크린샷 (진행 방식은 Slay the spire와 같은 로그라이크 덱 빌딩, 전투 방식은 전략적 팀 전투와 같은 오토배틀러 형식)

3) 게임 소개 :

유저가 하나의 영웅을 선택하여 던전에 입장함. 던전은 3개의 챕터로 구성돼 있고, 1개의 챕터에 10개의 스테이지가 존재함. 스테이지에서 유저는 배치된 적 유닛을 보고 자신의 덱에서 아군 유닛을 배치하여 적 유닛과 전투를 벌임. 전투에서 승리하면 보물, 장비와 같은 아이템과 재화를 얻게 되고 재화를 내고 유닛을 구입할 수 있는 상점이 나타남. 이를 이용해 자신의 덱을 점점 강화해 나가며 최종적으로 던전을 클리어하는 게임임.

## ■ 성장 시스템

1) 기존시스템의 문제점

1.1) Slay the Spire

- 성장 시스템 부족 : 던전을 클리어해 나갈수록 얻는 성장 요소가 부족함.
- 전투에 운적 요소가 심함 : 매 전투, 매 턴마다 뽑는 카드에 따라 전투 향방이 크게 갈림.

1.2) 전략적 팀 전투

- 짧은 호흡의 게임 : 한 판에 3~40분이면 끝나기 때문에 자신이 원하는 조합을 완성해도 게임이 금방 끝나 버림.
- 유닛 단계에 따른 성능 격차 : 1~5단계 유닛 중 5단계 유닛의 성능이 너무 강해 게임 후반 조합에 상관 없이 5단계 유닛만 사용하는 경우가 많음.
- 운적 요소와 경쟁시스템 : 운적 요소가 심한 게임인 데도 불구하고 PVP게임만 존재하고 티어 제도가 존재해 스트레스가 심함.
- 단순한 장비 아이템 : 재료 아이템 2개를 합쳐서 상위 아이템을 얻는 조합만 존재하여 장비 아이템으로 인한 성장에 한계가 있음.

## 2)제안하는 성장 시스템

### 2.1)아군 유닛의 성장

#### 2.1.1)유닛의 단계

- 유닛의 단계는 1~5단계 유닛이 존재함. 5단계 유닛은 1기만 기용 가능.
- 영웅 레벨업을 통해 상점에서 높은 단계의 유닛이 나올 확률을 높일 수 있음
- 레벨이 올라갈수록 낮은 단계의 유닛이 나올 확률이 크게 줄어 듦.

레벨	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계
1	100%				
2	85%	15%			
3	70%	25%	5%		
4	55%	30%	15%		
5	40%	35%	20%	5%	
6	30%	35%	25%	10%	
7	25%	30%	30%	15%	
8	19%	23%	35%	20%	3%
9	15%	20%	35%	25%	5%
10	10%	20%	30%	30%	10%

표1. 영웅 레벨에 따른 상점 유닛 등장 확률

#### 2.1.2)유닛의 등급

- 유닛의 등급 : 1★,2★,3★ 총 3개의 등급. (상점에선 1★등급의 유닛만 나타남)
- 같은 등급의 동일한 유닛 3기를 합치면 높은 등급의 유닛을 얻을 수 있음.
  - Ex) 1★유닛 A 3기 → 2★유닛 A 1기, 2★유닛 B 3기 → 3★유닛 B 1기

- 등급 업 : 외형 변화, 기본 능력치 상승, 강화 스킬 사용.



그림2. 전략적 팀 전투의 유닛 등급 시스템(위와 같은 시스템을 따름)

### 2.1.3)장비 아이템

- 유닛마다 최대 3개의 장비아이템을 착용 가능.
- 장비의 등급: 1★,2★,3★ 총 3개의 등급.
  - 1★장비 : 유닛의 기본 능력치 상승.
  - 2★장비 : 1★장비 능력 + 추가 능력치 부여
  - 3★장비 : 2★장비 능력 + 장비 고유 스킬 사용
- 낮은 등급의 장비를 조합하여 높은 등급의 장비를 얻을 수 있음.
  - Ex)1★장비 검 + 검→ 2★장비 쌍검,  
2★장비 쌍검 + 2★장비 불꽃 반지→ 3★장비 불꽃 쌍검

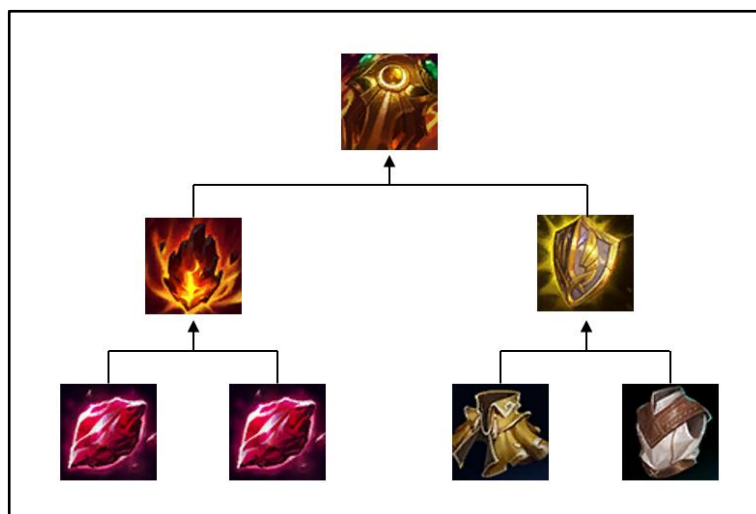


그림3. 리그 오브 레전드의 아이템 조합법(위와 비슷한 아이템 조합법을 따름)

#### 2.1.4)시너지

- 유닛에게는 고유 종족과 직업이 존재함.
- 전투시 필드에 같은 종족 또는 직업을 가진 아군 유닛이 일정 수를 만족하면 아군 전체 또는 해당 직업,종족이 추가 능력치를 얻거나 특수효과를 발동함.
  - Ex) 엘프 종족 4기 : 아군 유닛 회피율 증가
  - 사제 직업 6기 : 필드에 가디언 골렘 소환

#### 2.2)영웅의 성장

##### 2.2.1)영웅 능력

- 게임시작 시 하나의 영웅을 선택하여 플레이 함.
- 영웅들은 각자 전투에 직접적 또는 간접적으로 영향을 미치는 영웅능력을 가지고 있음.
  - Ex)전투시작시 3초간 아군 유닛 공격속도 증가, 전투승리시 재화 획득량 증가 등
- 상점에서 재화를 이용해 영웅 능력의 효과를 강화시킬 수 있음.



그림4. (좌)Slay the spire (우)하스스톤 전장 모드 영웅 선택 스크린샷  
(Slay the spire처럼 영웅 선택을 하고, 하스스톤 전장 모드처럼 영웅은 매 전투마다 전투에 영향을 끼치는 영웅 능력을 사용할 수 있음)

##### 2.2.2)보물 아이템

- 보스 몬스터를 처치할 때마다 보물 아이템을 획득할 수 있음.
- 영웅은 보물아이템을 3개까지 소지할 수 있으며, 보물아이템은 이로운 효과를 가짐.
  - Ex)재화 획득량 증가, 아군 회피율 상승, 아군 유닛 등급 상승(1회) 등

### 2.2.3)레벨

- 영웅의 레벨은 1~10까지 존재하고 상점에서 재화를 이용해 레벨을 높일 수 있음.
- 영웅의 레벨이 오르면 전투를 할 수 있는 아군 유닛의 수가 증가하고, 상점에서 고성능의 비싼 유닛이 나올 확률이 증가함.

### 2.3)유저의 성장

- 던전을 클리어하면 받는 재화로 새로운 영웅을 구입하고, 클리어 보상으로 상점에서 등장하지 않았던 유닛 또는 종족을 발견할 수 있음.
- 상대 유닛의 배치와 조합에 맞춰 아군 유닛을 배치해야 함. 배치에 따라 전투의 향방이 크게 갈릴 수 있기 때문에 유저 스스로 전술적인 배치 능력이 성장하게 됨.

### 3)성장 시스템 목표

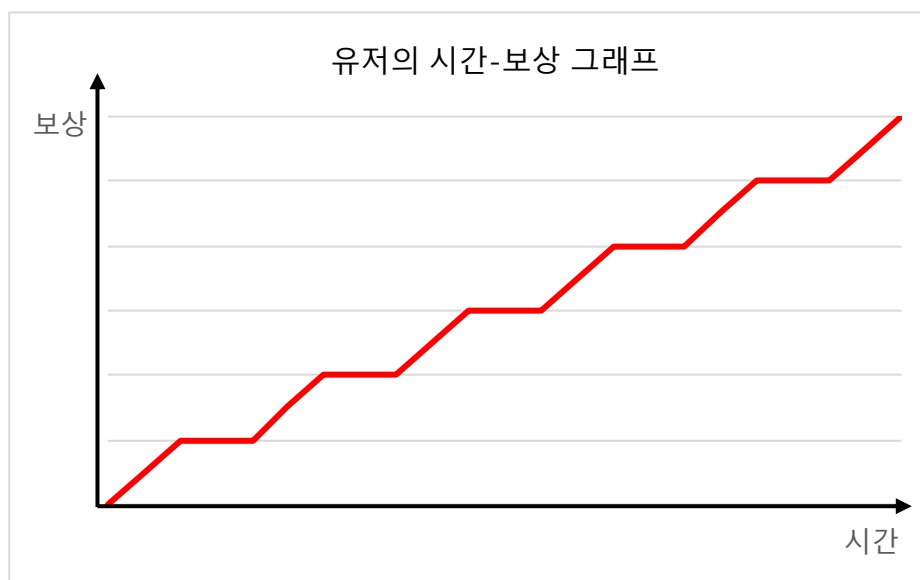


그림5. 예상하는 유저의 시간-보상 그래프

- 던전을 클리어하기 전까지 영웅, 유닛이 꾸준히 강해질 수 있고 유저는 그에 따른 보상을 빠르고 높게 받을 수 있게 함.
- 게임이 질리지 않도록 꾸준히 강해질 수 있게 하되, 자원을 많이 갖고 전투에 임할수록 보상을 크게 하여 성장에 틈을 두고 전략적인 플레이를 하게 함.
- 한 게임이 끝나도 게임 보상으로 새로운 유닛을 발견하거나 새로운 영웅을 구입할

수 있게 해서 유저가 흥미를 잃지 않게 함.

## ■전투 시스템

유닛은 HP와 MP가 존재하며, 오토 배틀러 장르의 전투 방식을 따라 플레이어의 배치가 끝나면 아군 유닛과 적 유닛이 자동으로 전투를 벌임.

### 1)전투의 방식

- 전투는 아군 유닛과 적 유닛 모두 같은 방식으로 싸우게 됨.
- 전투 시작 시 기본 공격 사거리 안에 상대 유닛이 있을 때까지 가장 가까운 상대 유닛 방향으로 이동함.
- 전투 도중 기본 공격 사거리 안에 유닛이 없어질 경우, 다시 상대 유닛을 찾아 이동함.
- 유닛의 MP가 가득 차고, 상태 이상에 걸리지 않은 경우 스킬을 사용함.
- 적 유닛들을 모두 먼저 처치할 경우 플레이어의 승리, 아군 유닛들이 먼저 처치될 경우 플레이어의 패배임.

### 2)공격

#### 2.1)기본 공격

- 기본 공격은 크게 근거리, 원거리로 나뉘며, 유닛 고유의 사거리가 존재함.
- 기본 공격이 상대에게 적중할 경우 MP를 얻고, 회피로 인해 적중하지 않은 경우 MP를 얻지 못함.
- 근거리 기본 공격이 적중할 경우 10의 MP, 원거리 기본 공격이 적중할 경우 5의 MP를 얻음.
- 근거리 기본 공격을 가진 유닛은 공중 유닛을 공격할 수 없으며, 원거리 기본 공격을 가진 유닛 중 일부만이 공중 유닛을 공격할 수 있음.



그림6. 스타크래프트의 (좌)파이어뱃 (우)마린 유닛  
(스타크래프트에서 근거리인 파이어뱃은 공중 유닛을 공격할 수 없고, 원거리인 마린은 공중 유닛을 공격할 수 있음. 이와 같은 시스템을 따름)

## 2.2)스킬

- 유닛의 스킬은 다음 효과 중 1~2단계 유닛은 2개 이하, 3~4단계 유닛은 3개 이하, 5단계 유닛은 4개이하의 효과를 가짐.
- 공격 : 상대 유닛에게 데미지를 가해 HP를 깎음.
- 회복 : 자신 또는 아군 유닛의 HP를 회복함.
- 버프 : 자신 또는 아군 유닛의 능력치를 상승시킴.
- 디버프 : 상대 유닛의 능력치를 하락시킴.
- 기절 : 일정시간 동안 상대 유닛이 이동, 공격, 스킬 사용을 하지 못하게 함.

## 4)배치

- 전투는 8X8칸의 체스판과 같은 전장에서 이루어짐.
- 전장의 왼쪽 4X8칸은 아군의 진영, 오른쪽 4X8칸은 적의 진영으로, 전투 시작 전 유닛 배치 시에만 상관이 있음.
- 플레이어는 전투 시작 전 적의 진영에 배치된 적 유닛을 보고 아군 유닛을 배치하며, 이것이 게임의 큰 전략적 요소임.

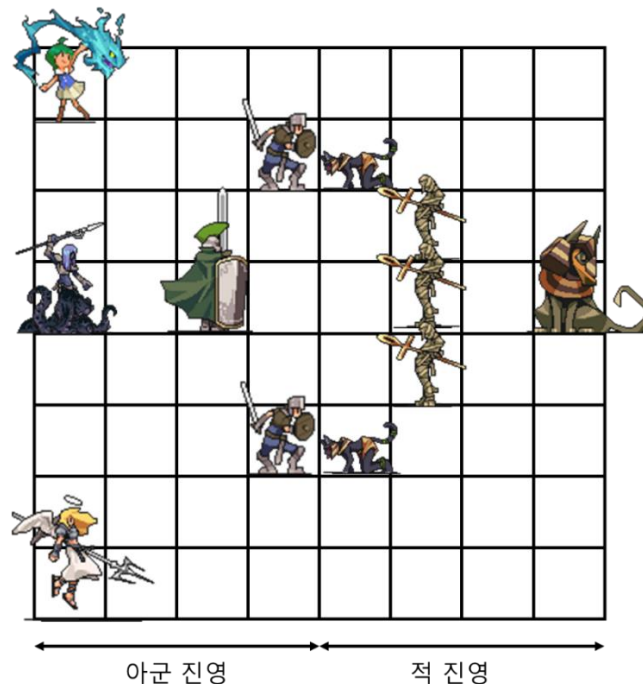


그림7. 예상 전투 전 배치 화면

## ■경제 시스템

게임에서 사용되는 재화는 던전 안에서 던전 클리어를 위해 사용되는 재화인 골드와, 던전 밖에서 콘텐츠를 구입하기 위해 사용되는 재화인 크리스탈이 있음.

### 1)골드(G)

#### 1.1)골드의 기능

- 던전 안에서 사용하는 재화로 게임플레이에 필요한 모든 곳에 사용됨.
- 던전 안에서만 유효한 재화이며 0G에서 시작하여 게임 클리어 시 소멸함.

#### 1.2)골드의 수급

- 스테이지 클리어 : 각 스테이지 클리어 시 챕터에 따라 5~7G를 얻음.
  - 1챕터 : 5G, 2챕터 : 6G, 3챕터 : 7G
- 이자 시스템 : 스테이지 클리어 시에 가지고 있는 골드의 양에 따라 1~5골드를 추가로 얻음.

보유 골드	10~19G	20~29G	30~39G	40~49G	50G 이상
이자 골드	+1G	+2G	+3G	+4G	+5G

표2. 보유 골드에 따라 추가로 획득하는 이자 골드

- 유닛 및 아이템 판매 : 보유한 유닛 또는 장비·보물 아이템을 판매하면 구입한 골드의 50%를 받을 수 있음.

#### 1.3)골드의 지출

- 유닛 구입 : 유닛 상점에서 유닛의 단계에 따라 1~5G의 유닛을 구입할 수 있으며 필드에 있는 유닛 외에 최대 10기까지 구매 가능함.
  - 1단계 유닛 : 1G, 2단계 유닛 : 2G, ... 5단계 유닛 : 5G
- 유닛 등급 업 : 1★유닛 등급 업 시 2G, 2★유닛 등급 업 시 3G 소모
- 장비 아이템 구입 : 장비 상점에서 1★장비만 구입할 수 있음. 장비 상점은 스테이지를 3개 클리어 할 때마다 나오고 최대 2개까지 구매 가능함.
- 상점 새로 고침 : 유닛 상점→2G, 장비 상점→5G
- 레벨 업 : 5G를 사용해 5경험치(XP) 구매 가능.



레벨	2	3	4	5	6	7	8	9	10
필요 XP	5XP	10XP	15XP	20XP	30XP	40XP	50XP	60XP	70XP

표3. 레벨업에 필요한 경험치의 양

#### 1.4)골드의 순환

- 예상하는 골드의 순환은 다음과 같음.



그림6. 골드 순환의 흐름도

## 2)크리스탈

### 2.1)크리스탈의 기능

- 던전 밖에서 사용하는 재화로 게임 플레이에 영향을 주지 않음.
- 게임 내 콘텐츠를 구매하는데 사용되며 개발사의 수익에 직결되는 재화임.

### 2.2)크리스탈의 수급

- 던전 클리어 : 던전을 클리어하면 보상에서 크리스탈을 얻을 수 있고, 클리어하지 못했더라도 게임 진행도에 따라 소량의 크리스탈을 지급함.
- 업적 시스템 : 게임 안에서 업적을 이루면 크리스탈을 지급함.
  - Ex)던전 10회 클리어, 첫 10레벨 달성, 1000골드 지출 등
- 출석 보상 : 게임을 구매했다면 바로 출석 보상으로 크리스탈을 받을 수 있고, 구매하지 않았다면 광고를 보고 크리스탈을 받을 수 있음.
- 과금 : 과금을 통해 크리스탈을 구매해 게임 내 콘텐츠를 빠르게 구매 가능함

### 2.3)크리스탈의 지출

- 테마 던전 구입 : 새로운 테마의 몬스터와 배경을 가진 테마 던전을 구입함.
- 영웅 구입 : 새로운 영웅 능력을 가지고 있고 다른 종족 또는 직업 유닛들을 사용할 수 있는 영웅을 구입함.



그림8. Pirates outlaws의 (좌)영웅 구매 상점 (우)던전 구매 상점 스크린샷  
(위와 비슷한 과금 모델을 따름)

## 2.4)크리스탈의 순환

- 예상하는 크리스탈의 순환은 다음과 같음

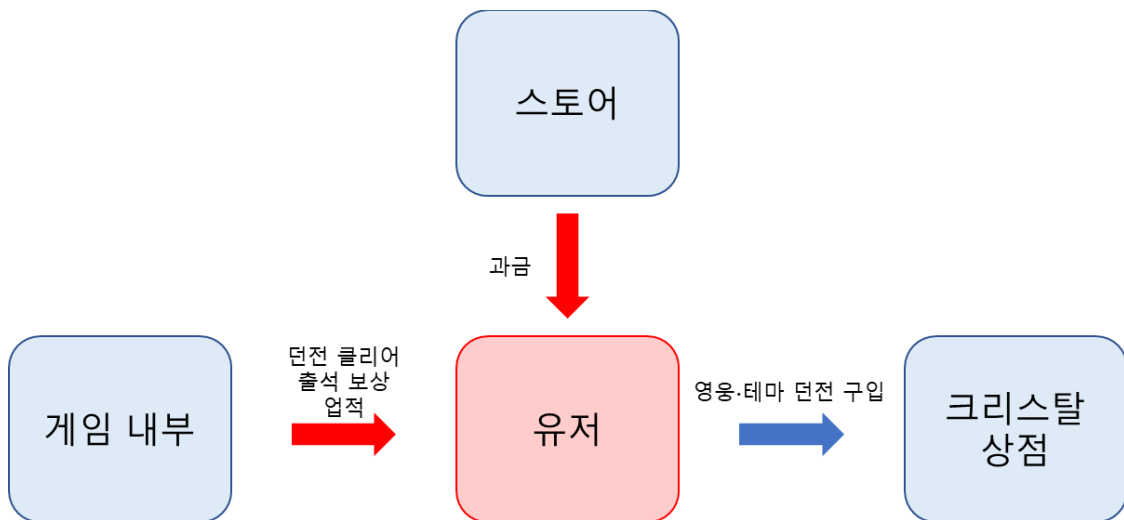


그림9. 크리스탈 순환의 흐름도

## ■퀘스트 시스템

퀘스트는 유저의 접속 유지를 위한 일일 퀘스트, 도전감을 불러 일으키기 위한 영웅 퀘스트, 성취감을 불러 일으키기 위한 업적 퀘스트로 나뉜.

### 1)일일 퀘스트

#### 1.1)일일 퀘스트의 기능

- 매일 달라지는 일일 퀘스트를 부여함으로써 유저가 지루함을 느끼지 않게 함.
- 일일 퀘스트 클리어 보상을 지급함으로써 유저의 접속률을 높이게 함.

## 1.2)일일 퀘스트의 종류

- 다음 종류 중 하나 씩의 일일 퀘스트를 부여함.

### 1.2.1)던전 관련

- 던전 1회 클리어 (보상 : 50크리스탈)
- 스테이지 보스 2회 처치 (보상 : 30크리스탈)
- 던전 내에서 300골드 사용 (보상 : 30크리스탈)
- 적 유닛에게 가한 피해량 50,000 달성 (보상 : 30크리스탈)

### 1.2.1)유닛 관련

- 3★유닛 3회 등급 업 (보상 : 50크리스탈)
- 3★유닛 1회 등급 업 (보상 : 30크리스탈)
- 2★유닛 10회 등급 업 (보상 : 30크리스탈)
- 필드에 같은 직업 유닛 6기 이상 놓기 (보상 : 30크리스탈)
- 필드에 같은 종족 유닛 6기 이상 놓기 (보상 : 30크리스탈)

### 1.2.3)아이템 관련

- 3★장비 아이템 3회 등급 업 (보상 : 50크리스탈)
- 3★장비 아이템 1회 등급 업 (보상 : 30크리스탈)
- 2★장비 아이템 10회 등급 업 (보상 : 30크리스탈)
- 한 유닛에게 2★이상 장비 아이템 3개 놓기 (보상 : 30크리스탈)
- 보물 아이템 10회 획득 (보상 : 30크리스탈)

## 2)영웅 퀘스트

### 2.1)영웅 퀘스트의 기능

- 영웅의 특성에 맞는 퀘스트를 부여함으로써 유저가 영웅을 활용하는 재미를 느끼게 함.
- 영웅 퀘스트 클리어 보상을 지급함으로써 유저가 다양한 영웅을 활용하게 함.

### 2.2)영웅 퀘스트의 종류

#### 2.2.1)공통 퀘스트

- 영웅으로 던전 1/3/5/10회 클리어 (보상 : 10/30/50/100 크리스탈)
- 영웅으로 스테이지 보스 5/10/30/50회 처치 (보상 : 10/30/50/100 크리스탈)
- 영웅으로 던전 내에서 500/1,000/3,000/5,000골드 사용 (보상 : 10/30/50/100 크리스탈)
- 적 유닛에게 가한 피해량 50,000/100,000/300,000/500,000 달성 (보상 : 10/30/50/100 크리스탈)

### 2.2.2)고유 퀘스트

- 각 영웅마다 영웅 능력과 관련된 퀘스트를 부여함
- 영웅 능력이 골드 획득과 관련된 경우 : 영웅 능력으로 n골드 획득, 영웅 능력 n회 사용 등
- 영웅 능력이 전투와 관련된 경우 : 영웅 능력으로 적 유닛 n마리 처치, 영웅 능력으로 적 유닛에게 피해량 n만큼 가하기 등
- 영웅 능력이 종족/직업과 관련된 경우 : 해당 종족/직업 6시너지 이상으로 던전 클리어하기, 해당 종족/직업 9시너지 맞추기 등

## 3)업적 퀘스트

### 3.1)업적 퀘스트의 기능

- 유저의 도전욕을 유발시켜 게임에 흥미를 계속 가지게 함.
- 게임 내에서 업적을 이루면 보상을 지급함으로써 유저가 성취감을 느끼게 함.

### 2.2)업적 퀘스트의 종류

- 영웅 3/5/10/15/20종 수집 (보상 100크리스탈)
- 영웅 1/3/5/10/15/20종 퀘스트 달성률 100% 달성 (보상 500크리스탈)
- 일일 퀘스트 10/30/500/100/200회 클리어 (보상 100크리스탈)
- 던전 10/30/50/100/200회 플레이 (보상 100크리스탈)
- 던전 10/30/50/100/200회 클리어 (보상 200크리스탈)
- 한번도 지지 않고 던전 1/5/10/50/100회 클리어 (보상 200크리스탈)
- 던전 내에서 1000/5000/10000/20000/30000 골드 사용 (보상 100크리스탈)
- 3★유닛 10/50/100/200/500회 등급 업 (보상 100크리스탈)
- 3★장비 10/50/100/200/500회 등급 업 (보상 100크리스탈)
- 보물 아이템 100/300/500/1000/2000회 획득 (보상 100크리스탈)

## ■레벨 디자인 시스템

### 1)던전

#### 1.1)던전의 테마

- 하늘성, 아틀란티스, 피라미드처럼 고대의 전설이나 유적 등을 던전의 테마로 함.
- 기본 던전은 피라미드를 테마로 하여 사막, 피라미드 등을 배경으로 함.

#### 1.2)던전의 구성

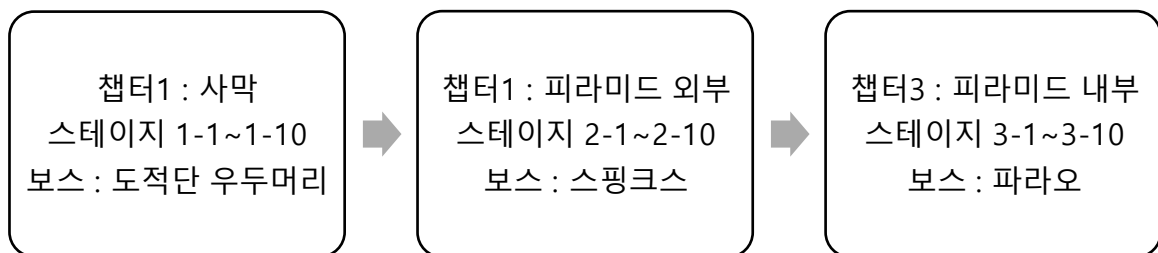


그림10. 기본 던전의 구성

- 던전은 3개의 챕터로 나뉘어져 있고 각 챕터당 10개의 스테이지가 존재함.
- 각 챕터의 마지막 스테이지는 보스 몬스터가 존재하며 3챕터의 보스 몬스터를 물리칠 경우 던전을 클리어함.

### 2)몬스터

#### 2.1)챕터1-사막

- 낙타형 몬스터
  - 기본 공격 : 근거리
  - 스킬 : 공격중인 적에게 침을 뱉어 독성 도트 데미지를 입힘.
- 도적단원(칼)
  - 기본 공격 : 근거리
  - 스킬 : 공격중인 적에게 크게 칼을 휘둘러 피해를 입히고 0.5초간 기절 시킴.
- 도적단원(총)
  - 기본 공격 : 원거리

- 스킬 : 1초간 조준 후 가장 먼 적에게 강한 피해를 입힘.
- 도적단원(단검)
  - 전투 시작 시 적 진영 가장 끝으로 침투함.
  - 기본 공격 : 근거리
  - 스킬 : 공격중인 적에게 빠르게 단검을 3번 휘둘러 피해를 입힘.
- 보스-도적단 우두머리
  - 전투 시작 후 10초가 지날 때마다 랜덤으로 도적단 1명을 소환함.
  - 기본 공격 : 근거리
  - 스킬 : 도끼를 크게 휘둘러 전방 2칸 이내 적들에게 강한 피해를 입히고 1초간 기절시킴.



그림11. (좌) 도적단원(칼), (우) 도적단원(단검) 그래픽 레퍼런스

## 2.2)챕터2-피라미드 외부

- 미라
  - 기본 공격 : 근거리
  - 스킬 : 공격중인 적 방향으로 길게 붕대를 날려 붕대에 맞은 적에게 피해를 입히고 0.5초간 기절시킴
- 전갈형 몬스터
  - 기본 공격 : 근거리
  - 스킬 : 공격중인 적에게 꼬리를 꽂아 피해를 입히고 최대 마나의 30%를 빼앗음.
- 모래 골렘
  - 기본 공격 : 중거리
  - 스킬 : 공격중인 적 주위에 모래지옥을 만들어 범위 내에 있는 모든 적들에게 도트 데미지를 입힘.
- 보스-스핑크스
  - 전투 시작 후 5초가 지날 때마다 아군의 체력을 일부 회복시키고 방어력과 공격력을 증가시킴.

- 기본 공격 : 원거리
- 스킬 : 가장 가까운 적들에게 발을 휘둘러 강한 피해를 입히고 맵 구석으로 넉백시킴.

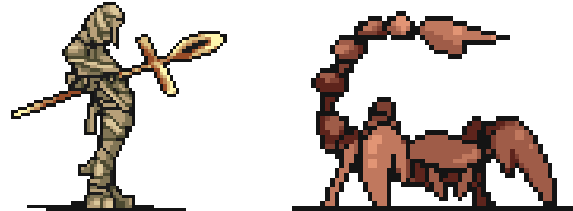


그림12.(좌) 미라, (우) 전갈형 몬스터 그래픽 레퍼런스



그림13.(좌) 모래 골렘, (우) 스피нк스 그래픽 레퍼런스

### 2.3)챕터3-피라미드 내부

- 늑대형 몬스터
  - 전투 시작 시 적 진영 가장 끝으로 침투함.
  - 기본 공격 : 근거리
  - 스킬 : 적을 물어뜯어 피해를 입히고 입힌 피해의 30%만큼 체력을 회복함.
- 아누비스
  - 기본 공격 : 근거리
  - 스킬 : 밀집한 적들 주위에 장판을 만들어 장판 내에 있는 적들에게 도트 피해를 입히고 공격속도와 이동속도를 감소시킴.
- 고양이형 몬스터
  - 기본 공격 : 근거리
  - 스킬 : 체력이 가장 낮은 아군의 체력을 일부 회복시키고 공격속도를 증가시킴.
- 바스테트

- 기본 공격 : 근거리
- 스킬 : 발톱을 빠르게 3번 휘둘러 공격중인 적 주위의 적들에게 피해를 입히고 자신의 회피율과 공격속도를 증가시킴.
- 매형 몬스터
  - 하늘에 떠 있어서 근거리 공격에 맞지 않음.
  - 기본 공격 : 원거리
  - 스킬 : 체력이 가장 낮은 적에게 달려들어 주위 적들에게 피해를 입히고 0.5초간 기절 시킨 후 제자리로 돌아옴.
- 호루스
  - 기본 공격 : 근거리
  - 스킬 : 가장 멀리 떨어진 적에게 날아가 비행 범위 내에 있는 적들에게 피해를 입히며 1초간 기절 시킴.
- 보스-파라오
  - 전투 시작 후 10초가 지날 때마다 죽은 아군 중 하나를 부활시킴.
  - 기본 공격 : 원거리
  - 스킬 : 강림 상태가 되면서 주위 적들을 넉백시키며 1초간 기절 시킴.근거리 공격에 맞지 않고 기절 상태에 면역이 되며 기본 공격이 적들을 관통하여 피해를 입히고 공격속도가 증가함.



그림14. (좌) 아누비스, (우) 고양이형 몬스터 레퍼런스



그림15. (좌) 바스테트, (우) 매형 몬스터 레퍼런스



## ■그림 출처

- 그림1 출처 (좌)스팀 스토어 Slay the spire [<링크>](#)  
(우)리그오브레전드 공식 홈페이지 [<링크>](#)
- 그림2 출처 리그오브레전드 공식 홈페이지 [<링크>](#)
- 그림3 출처 포로지지 사이트 [<링크>](#)
- 그림4 출처 (좌)네이버 블로그 [<링크>](#)  
(우)네이버 블로그 [<링크>](#)
- 그림8 출처 네이버 블로그 [<링크>](#)